

## 滋賀国際映画祭論 —まつり・映画祭・PBL の視点から—

On Shiga Movie Festival from the Viewpoint of Matsuri, Movie Festival and PBL

脇本忍

富川拓

山口隆介

Wakimoto Shinobu Tomikawa Taku Yamaguchi Ryusuke

## 要 旨

本論文は筆者らが関わっている滋賀国際映画祭について、まつり・映画祭・PBL という 3 つの視点から論じるものである。

山口論文では「まつり」の語義解釈を通じて「まつり」が神の意志を実行しつつ、神との出会いを待つ場であるという解釈を示す。そして、その解釈をフィールドワークの成果を通じ、神との出会いを非日常との出会いと読み替え、非日常との出会いによって日常を回復する、あるいは日常を生きる力を回復するという、「まつり」の持つ側面の 1 つを明らかにする。

脇本論文では、映画祭そのものを考察の対象とし、映画祭とは何かを歴史的、文化的に明らかにする。滋賀国際映画祭が、映画祭としての「カタチ」を模索中であるということが報告される。

富川論文では、教育手法としての PBL を考察の対象とし、滋賀国際映画祭が、「地域貢献に加えて、大学の広報力強化や学生文化の醸成促進などの波及効果が期待できる」ということを指摘する。

最後に 3 つの視点からの議論を総合し、滋賀国際映画祭が「まつり」として成立するためには、学内において滋賀国際映画祭とその PBL 実践への理解と協力が不可欠であることを述べる。

**Key Words :** 滋賀国際映画祭 PBL まつり

本論文の研究はすべて各分野の研究倫理に従って行われたことを予め明記しておく。

1. 「まつり」について(山口隆介)

1.1. 「まつり」についての暫定的な把握

本節では「まつり」について論じる。ここではまず、折口信夫と白川静の説から、「まつり」の語義に迫ることを試みる。上記両名の研究スタイルには批判も多い。特にその実証性については、前者は演繹的手法が独断と紙一重、あるいは独断そのものと映り、後者は漢字の構成の前提となっている文化を、文字研究以外の分野から想像して再構成する手法がやはり独断と映る。それゆえに筆者としては、以下で行なっている作業に、実証というよりも、「まつり」という語に、日本語<sup>1</sup>母語話者が感じる広がりを見視化するという試みとして、あらかじめ限界設定をしておく。

それでは、折口信夫による「まつり」理解から触れていくことにする。折口信夫は、代表的研究のひとつ「大嘗祭の本義」において「まつるという語には、服従の意味がある」<sup>2</sup>と端的に言い切る。

服従するという意味の古語に「まつらう」というものがある。これは、否定形の用例が取り上げられるのをしばしば古代史界限、古代文学界限で目にする。すなわち「まつろわぬ民」、「まつろわぬ神」という、ヤマト朝廷に服属しない地方のタミやカミを言い表すものである。

また、現代語にも生き残っている時代があった表現で「たてまつる」という語がある。「つかえまつる」、「ささげまつる」などの表現は、現実には使用されることはなくとも、目にする、あるいは耳にしたとき、これらの表現に含まれている「まつる」という語の語感、日本語母語話者にはそれほど苦勞せず伝わるものと思われる。

上記のように、「まつり」という語は、「より高い者の意に従う」ということが中心的な意味であるとするのが折口説である。折口によれば、まつりとは、「神の意志の実行」である。神の命令を伝え、その命令通りに行うことが「まつる」と表現されるのである。政治を「まつりごと」と呼ぶのはその名残であるのかもしれない。

他方、白川静は「まつり」と、待つという語の関連を主張する<sup>3</sup>。白川が「まつり」で待つこととして想像しているのは、そこで神とまみえるのを待つ、あるいはもっと直接的に神を待つということである。先の折口が「まつり」の能動的な面を取り上げているとするなら、白川は受動的な面を取り上げているとも言える。

筆者は「まつ」と「まつる」が語として関連する可能性は肯定しえても、「まつ」が「まつる」と同義である可能性については完全に受け入れることはできない。神を待つと言いたいのなら、別語を立てず端的に「まつ」と言えば済むという疑問への答えがないからである。しかしながら、白川は、文字研究において、人間の普遍的な文化のありよう、ある

いは人類規模に比べるなら限定されていても、主たる研究分野である甲骨文字解釈の前提となる古代東アジア呪術世界の想像を可能ならしめる程度には領域的普遍性を持つ文化のありようから、対象の解読を試みるという研究スタイル<sup>4</sup>をとるが、そのスタイルを当てはめる限り、待つと「まつる」の文化的近縁性への直観は無視することができない。

たとえば、英語の例を挙げると、確かに、ウェイター(*waiter*)、ウェイトレス(*waitress*)という語は、*wait*(待つ)という語から来ている。また、「さむらい」は「さぶらう」者、つまり、主人のそば近くに控える者であり、そうすることで主人への奉仕が可能となる。これらの者の「待つ」は、主人の命令を待つ、すなわち「待命」するということである。

文化から実証を試みるという場合、さらに膨大な実例を挙げていかなければならないのだが、現在の筆者の思いつける限界から上記の例でお茶を濁しておくことになる。しかしながら、数としてはお話にならないくらい少数の例を用い筆者として述べたいことは、待つということとは、誰かに従う、誰かに奉仕するということに関連づけられるということ、すなわち白川が述べた「まつり」の受動的な面は、折口が述べた「まつり」の能動的な面の反面と考えることができるということである。

上述の「まつり」の両面は、折口信夫、白川静という、実証的な研究者である以前に、ある種シャーマン的であった研究者の直観に助けられて得られた「まつり」理解の拡張というべきものであって、「まつり」の本質とは何か、の実証ではない。しかしながら、「まつり」には上記の両面がかなりの程度普遍的に見いだされるのではないかということは、実証以前の理解として説得力を持つと述べることはゆるされるだろう。そのような限界と謙抑のもとに、「まつり」が神の意志を実行するという能動的な面と、神を待つという受動的な面を有する<sup>5</sup>という立場に立って、以下、論議を進めていくことにしたい。

## 1.2. 非日常によって日常を回復する

本節では視点を変えて、祭りのフィールドワークにおいて筆者が体験したり、実見したことを元に考察を進めることにしたい。

日吉大社山王祭、宵宮落としてのフィールドワーク(2015年4月13日)中、筆者はそばにいた男性と話をしながら撮影することができたのだが、その中で印象的な一言があった。それは「祭りから元気をもらう」という意味の表現である。

実際に、その後宵宮落としが迫ってくる中、近くにいた女性の話し声が偶然撮影したビデオに入り込んでいるのだが、その内容が「祝詞が始まったら体が熱くなってくる」とい

うものであった。宵宮落としては直前に山王祭実行委員長からの祝詞奏上があり、神輿の渡御を願い出終えた瞬間に神輿が落とされる。したがって、この祝詞奏上はいよいよ次が宵宮落としという秒読みに当たる。

そして、いざ神輿が落とされた時、そして神輿が走り出した時もまた、先ほどの女性と聞き声か夢中で神輿に投げかけている歓声が入り込んでいた。撮影時には、筆者もまた祭りに吞まれていて、この歓声にはおそらく気づかなかったに違いない。後に資料を点検していて歓声の内容に気づいたという記憶がある。そして、これが、「祭りから元気をもらう」ということかと感じ入った。

祭りに元気をもらうという言葉には二通りの意味があると思われる。まず、元気とは中国医学の元々の意味にさかのぼると、人間が生まれた時に持っている「元々の気」、すなわち体の気の本来の状態のことである。つまり、元気が失われると体が弱った状態になるので、それを回復しなければならないということになる。したがって、祭りに元気をもらうには、祭りによって回復するというニュアンスがこもっていると思われる。

しかし、祭りは神を待つことであり、したがってそこでは神との出会いがある。神は人間の力を超えた存在であり、神と出会うことで人間は、日常を超えた体験を得る。すなわち、非日常を体験する。上述の宵宮落としの前日に、筆者はそういった非日常体験に参加した。

今は見物客のための電灯に照らされているが、もともとは真っ暗闇でかがり火に照らされた神事だったに違いない。現に見物客のいない石段上部は暗闇で、そこに赤い点がたまたまあった時、見物客はかがり火と神輿の接近を知る(今は巨大モニターまで特設されている)。

上半身裸で肩車をされた若者 2 人は、両手で神輿を牽く綱を握りしめている。当人たちも、また周囲の男たちも氣勢を上げる。神輿は担ぎ手たちに担がれ、綱で牽かれ、そして幾本もの竹で支えられながら、石段を下りてくる。時に神輿が大きく傾き、停止する。担ぎ手たちと竹での支え手たちが踏ん張る。

時に、綱を牽く若者が大きく身をよじる。落ちそうになって身をよじったのか。身をよじったがゆえに落ちそうになったのか。周囲が支える。その間も綱から手は離れない。

撮影した資料を通して、その時の非日常的な雰囲気を感じ取ることができる。そこではこの若者 2 人が、最も直接的に日常を超えたものと出会っている。あるいは憑かれている。憑かれているがゆえに自分のコントロールを失っており、周囲の者たちが支えているように受け取れる。そして、若者の陶醉に、祭りの衆も、見物の衆も感染していく。

先に「祭りから元気をもらう」という言葉を分析する際、元気という語に注目して回復という面を取り出した。今度は「もらう」という言葉に注目したい。「もらう」ということは、自分にないものだからこそ「もらう」のである。それはしばしば、自分の力を超えたものである。自分のお小遣いでは買えないようなものを子どもは親からプレゼントとしてもらい、自分では稼げないような額のお金を祖父母からお年玉としてもらうのである。そして、神からは、日常では得られない非日常を「もらう」。そうすることで、人間は「回復」するのである。人間は日常的なものが満たされるだけでは「元気」ではない。その「元気」は、非日常を授かることなくしては回復しない。

そのことを如実に示すのが共同体の祭りである。

国内某所の地元共同体によって行われている TA 神社の例祭は、神輿とかがり火という装置が日吉大社山王祭と共通している。この前年の例祭時に確認したところでは、町内で神輿の担ぎ手を指名か確認を行う儀式もあり、小学生と見える男子から中年の男性まで大声で返事をしていた。

この様子から見て、共同体の共同作業としてこの行事が行われていることが分かる。男子の通過儀礼も兼ねているのかもしれない。すなわち、共同体という日常そのものの維持と存続が、夜中にかがり火と神輿のきらめきによって現出した非日常の空間とそれに連続している場に委ねられているのである<sup>6</sup>。

### 1.3. 映画を「まつる」、映画で「まつる」ということ

以上の議論を踏まえて最後に、映画祭とはどういうものでありえるかを考察したい。

1.1.で、「まつり」とは、神の意志を実行し、神との出会いを待つことであるという解釈を示した。そして、1.2.の議論の中で「まつり」における神は、日常を超える力、非日常と読み替えられた。そして、非日常との出会いによって日常を回復する、あるいは日常を生きる力を回復するという祭りの一側面を照らし出した。

「まつり」は神の意志を実行し、神と出会うことでケを生きる力を回復するハレの場だからこそ、儀式主体である<sup>7</sup>。儀式は、手順を自分たちが決めているという意識がないからこそ、手順を変えることができない。そして、儀式が手順通り進めば、携わった人間たちの能力にかかわりなく<sup>8</sup>、祭りは力を発揮し、非日常の場を現出する。

映画祭は、映画の祭りである。映画によって一日を過ごすということは、日常から離れた体験であり、非日常であると言える。そもそも映画それ自体が、日常から離れたもう一

つの人生経験を持つという小さな「まつり」である。ただ、行事化、儀式化した祭りとは異なり、決まった形、決まった展開が力を発揮する「まつり」ではない。映画は新しいからこそ、日常を生きる力を回復する非日常としての力を発揮する。

映画祭だけでなく、創作物の祭典としての「まつり」は、そこで非日常と出会い、新たな何かを得ることが期待されても、それは儀式の力によるものではない。通常の祭りとは逆に、創作の力によって、そしてその創作の魅力を伝える努力によって「まつり」としての力を発揮することが期待されている。

映画祭は、そして創作物の祭典は、一回一回が、決して繰り返されることのない新たな祭り、初回の祭りであることによって「まつり」としての力を発揮する。その意味で、通常の意味での「まつり」とはありようが異なるが、その効果において、映画祭は、ハレの催しとして「まつり」である。そして、決して繰り返されることがないということは、多様なありようが許されるということ、否、むしろ、映画祭がハレの催しとして力を発揮するためにはそれぞれに独自性がなければならず、したがって多様でなければならないということになる。

## 2. (脇本忍)

### 2.1. 映画祭

是定裕和監督作品「万引き家族」が、2018 年の第 71 回カンヌ国際映画祭でパルム・ドールを受賞した。日本映画の注目とともに映画祭の関心も高まると期待される。

映画祭は、特定の地域で開催される映画関連のイベントであり、定期的に行われて開催地の名前をつけた映画祭が数多い。世界に数千余りある映画祭のなかでも、カンヌ国際映画祭・ベルリン国際映画祭・ベネチア国際映画祭を三大映画祭と呼ぶことがある。各映画祭の社会的認知はさまざまだが、著名な賞や機関の認定の有無で判別することができる。例えば、映画芸術科学アカデミーのアカデミー賞公認の映画祭としては、三大映画祭のほか、メルボルン国際映画祭・モントリオール世界映画祭・エディンバラ国際映画祭・サンダンス映画祭・ロッテルダム国際映画祭・シュトゥットガルト国際アニメーション映画祭・ロカルノ国際映画祭など約 60 数種の映画祭が公認されている。日本からは、広島国際アニメーションフェスティバルとショートショートフィルムフェスティバルが選抜されている。

映画業界や作品評価をする著名 web サイトである IndieWire が選んだ世界の映画祭ベス

ト10には以下の映画祭が並んでいる。(1位.カンヌ国際映画祭・2位.サンダンス映画祭・3位.トロント国際映画祭・4位.SXSW映画祭・5位.アムステルダム国際ドキュメンタリー映画祭・6位.ベネチア国際映画祭・7位.ベルリン国際映画祭・8位.ロッテルダム国際映画祭・9位.ニューヨーク映画祭・10位.テルライド映画祭)。メジャーな映画祭だけではなくオリジナリティのある企画が特徴の小規模映画祭も選ばれている。

日本の映画祭も数多くあり、東京国際映画祭や沖縄国際映画祭がテレビ中継によって大規模に開催されている一方、札幌国際短編映画祭・ぴあフィルムフェスティバル・なら国際映画祭・にいがた国際映画祭・山形国際ドキュメンタリー映画祭・やまなし映画祭・ゆうばり国際ファンタスティック映画祭・飛騨国際メルヘンアニメ映像祭・湯布院映画祭など市町村や映画ファンが主導する小規模映画祭も開催されている。継続することなく単年の開催で終了した映画祭もある。

興味深いのが、海外で日本映画祭が開催されていることだ。例えば2018年に開催された映画祭だけでも、各地での在外公館主催上映会・鈴木清順監督特集(台湾)・スリランカ日本映画祭(スリランカ)・2018年日本映画上映会(ボリビア)・殺陣映画特集(ドイツ)・日本映画祭2018(ケニア)などが開催されている。

映画祭は、映画好きたちが映画作品を中心にして開催される祭である。作品コンペや作品上映、作品批評をはじめ映画祭関係者や来場者同士の交流の機会でもあるだろう。また、配給上映権などのビジネスの機会にもなり、開催地域のPRや、まちおこしのコンテンツとしての役割を担っていると考えられる。

畑中(2011)によると、映像系フェスティバルには教育文化支援環境としての5つの意義があると述べている。1.私的空間からパブリック空間への作品露出で客観性が生まれ、観客側も様々な表現の可能性(露出)、2.作り手・映画関係者・観客の相互交流を促進と文化的アイデンティティの再認識(交流)、3.作品上映が作者のキャリアでの価値認識と観客の文化的価値観向上(評価)、4.商業作品には不可能な実験的アイデアの公開実験の機会(実験)、5.映画制作が参加者にとっての制作意欲の創造(娯楽性)。以上の視点からの意義があると指摘している。

また、映画祭についての学術研究は、2009年からアメリカでFilm Festival Yearbooksが発刊され、日本では2008年に映画祭の実態について、「映画祭」と「コミュニティシネマ」に関する基礎調査報告書が刊行されている。

矢澤(2013)は、映画祭のステークホルダーを「観客」・「主催者」・「出品者及びその他の利



害関係者」に大別した場合、映画祭マーケティングは 3 つの関係で示ことができると述べている。1. 映画祭におけるエクスターナルマーケティング(映画祭主催者と観客の間のマーケティングである伝統的な考え方のマーケティング)、2. 映画祭におけるインターナルマーケティング(映画祭主催者と出品者及びその他の利害関係者との間のマーケティング)。3. 映画祭におけるインタラクティブマーケティング(出品者らと観客との間のマーケティング)であると指摘している。

映画を連想させるまちづくりの成功例の尾道市と映画について、和田(2016)は、尾道市が映画の町と呼ばれるようになった理由について、次々に映画撮影が行われると同時に映画に登場した場所を訪問するフィルムツーリズムを他地域に先駆けて実施されたと述べ、おのみち映画資料館資料によると 1929 年から 2008 年までの約 80 年間に 45 本もの作品が尾道市内で撮影されたことを報告している。さらに、尾道市を舞台にした大林宣彦監督の尾道三部作、「転校生(1982) 時をかける少女(1983) さびしんぼう(1985)」。新尾道三部作、「ふたり(1991) あした(1995) あの、夏の日(1999)」が公開され支持されたことが、いっそう映画と尾道市との印象を強固にしたと考えられる。

和田は、これからの映画と尾道市の展開として「シネマ尾道」の開業、尾道市立大学芸術学部における映像関連講座の開催(2009・2013)、「お蔵出し映画祭」の開催(2011)、尾道市に移住した映像作家による映画制作・公開(2014)、NPO による空き家再生と映画研究会の開催(2015)を指摘している。これらの動きは、次の 2 点において「映画の町・尾道」に新たな変化をもたらしている。まず、行政だけでなく市民や NPO が映画まちづくりの担い手となってきたことであり、多くは映画や「映画の町・尾道」に関心をもつ若者だ。NPO の空き家再生活動と関連して尾道に移住する人たちも多数認められることである。つぎに、映画の消費・活用形態の変化で、従来からの尾道ロケ映画の鑑賞とフィルム・ツーリズムに加え、「映画の町・尾道」で映像を学び交流し、全国に発信するという動きをみせている。

## 2.2. 映画と滋賀

吉田(2003)は、著書「銀幕の湖国」で滋賀で撮影された作品について、大津・湖南・甲賀・東近江・湖東・湖北・湖西の 6 エリアに映画ロケ地を設定し、各地の撮影ポイントと作品について解説している。その序文で、元大映京都撮影所所長の吉田は、「映画はときに理詰めの展開やストーリーの流れよりも、強い印象をあたえるシーンの変化に魅力を感じ、そういう場面のロケーションの効果は、大枚の金をかけて作ったセットやオープンよりはる



かに勝る」と述べている。また、旧滋賀県愛知郡東押立村出身の映画監督である沢島忠は、「映画は製作費と製作スケジュールにかぎりがあります。滋賀は、京都撮影所から一番近いことも最高だった。しかも山も湖もあり、名所旧跡も多い。四季の変化が美しく、時代劇ロケにこれほど適した場所はありません。近江で生まれ育ったため、湖国のほとんどの景色が身につく、頭の中にありました。脚本の段階で、このシーンはここ、このくぐりにはあそこ、と決めて書いていました。湖国は最高のロケ地です。頭の中も身体の中も、近江のロケ地がいっぱい」と、地元出身の映画人として語っている。

滋賀は、湖国と呼ばれ、びわ湖を抱き自然に囲まれたエリアである。また、歴史的にも京都・大阪との結びつきが強く、歴史的建造物も多いことから、これまで数多くの映画作品が製作されてきた。滋賀は、彦根城などの文化建造物や豊かな自然環境が手つかずのまま残るために、時代劇のロケ地になることが多いが現代劇でも数多い。過去 5 年間に撮影された作品だけでも、「偉大なる、しゅららぼん」「幕末高校生」「寄生獣 完結編」「日本のいちばん長い日」「Mother Lake」「ちはやふる」「信長協奏曲」「トリガー!」「ちはやふるー結びー」「祈りの幕が下りる時」「君の膵臓を食べたい」など、近年の話題作品が並ぶ。

京都新聞(2018.3.31)によると、滋賀県内をロケ地として 2016 年度に撮影された映画やテレビドラマは、3 年連続で年間 100 作品を超えた。2017 年度も 1 月末までに 84 作品あり、ロケ誘致や支援に取り組む滋賀ロケーションオフィスは、「きめ細かな支援が映像関係者に高く評価されている。撮影実績や人的つながりが増え、ロケ地として定着してきた」と述べている。

また、滋賀県によると、映像撮影による県内施設の使用料や重機のレンタル費、スタッフらの食費、宿泊費など撮影に伴う直接的な経済効果は、2016 年度では約 1 億 2 千万円で、統計を取り始めた 2010 年度以降の累計は約 6 億 4 千万円に上ると報告している。

### 2.3. 考察

現代美術用語辞典(2009)によると、「映画はその誕生から 1 世紀そこそこの新興芸術である。その最初期、遊園地のアトラクションまたは見世物小屋の呼び物であった。当時、映画は大衆娯楽でしかなく、芸術としては認められてはいなかった。1908 年から映画についての執筆活動を始めたリッチョット・カニュードは、映画を既存の芸術ジャンルと対比しながら、その特性の定義を試み、1911 年に『第 7 芸術宣言』を著した。映画の最大の特徴

である動く映像や光学的な効果は、時間芸術(音楽・詩・舞踊)と空間芸術(建築・彫刻・絵)を総合するものである。そのことからカニュードは、7番目の芸術・第7芸術という名前を映画に与えた。監督・脚本・俳優・撮影・音声・照明・大道具・小道具・衣装・メイク・音楽・ロケハン・エキストラなど、数ある芸術のなかでも最も多岐にわたる専門職種の集合体を、プロデューサーが総合的に製作する芸術であると認知できたと考えられる。

多くの作品は、撮影スタジオと屋外撮影との相互作用効果を狙うために、合理的に効率よく撮影する「場所」を獲得することが、作品の質を高め、興行的成功に近づくことができるだろう。大規模撮影場が各地に存在する現在では考えられないことだが、撮影機材のレベルと同様、当時は撮影場所に苦慮したことがうかがわれる。

滋賀は、前述されたように映画撮影所が多くある京都からほど近く、自然と歴史建造物が多いため、多くの作品が撮影された絶好のロケ地であることには違いないが、現状では、滋賀を映画と関連させるまちづくり戦略は積極的には見当たらない。

しかし、滋賀ロケーションオフィスをはじめ、東近江市の地域映画製作や根強い映画ファンを抱え、市民やNPOの地道な映画関連活動が継続されている。例えば、空き家再生と映画文化の促進をめざし、他府県からの移住者助成やフィルムツーリズム企画を進めていくことも必要であろう。映画のまち滋賀に住み、映画を学び、製作し、上映し、交流する一連のシステムを定着させることも可能性を期待できる。

本研究では、人が集い遊びを分かち合う機会である「祭」と、地域の新たな魅力を生む「まちづくり」について検証した。では、映画の祭りを開催し、まちづくりに貢献できないかという思いから滋賀国際映画祭開催を計画した。

赤崎(2008)は、映画祭について、「映画祭はまず『祭』である以上、ハレとケの概念からいえばハレの催しであるが、一般的なイメージとしては、多かれ少なかれ、開かれた対象に向けて映画作品を複数上映する特別なイベント、といったところではないだろうか。映画祭と呼ばれるイベントの中には、ハレとケの間に位置付けられるような特集上映もあるだろう。映画に対する切り口はたくさんの可能性を秘めているが、それと同時に映画祭もやはり一様ではない。実際、どのような作品がどのようにして上映され受容されるか、そして映画祭が全体としてどのようなイベントになることを期待されているかを考えると、映画祭のあり方はヴァリエティにとんだものであるといえる」と述べている。

この指摘からも、映画祭には多様な開催方法があることが考えられる。映画祭の開催規模はともかく、映画祭の運営プログラムは、公募作品コンペティション・既存映画作品上

映・映画シンポジウム、以上の3つの組み合わせが多くみられる。コンペティションやシンポジウムが実施されない映画祭もあるが、なんらかのテーマを設定した映画作品上映は各地で確認できる。短編映画祭をはじめ、イタリア・ブラジル・イスラエル・アジア・ヨーロッパなどの地域作品に限定した映画祭、レズビアン&ゲイ・学生・女性・子供たちと対象を限定した映画祭、美術館や屋外など上映場所に個性がある映画祭も開催されている。

2018年11月に初めて開催を予定している滋賀国際映画祭は、後援する市町村や大学、協賛企業に支えられている。また、学生教育の一環として映画祭のあらゆる側面で学生が参画することを促進している。

どのような映画祭のカタチをめざすべきなのだろうか。滋賀国際映画祭実行委員会は、行政との関連や地域企業の協賛など運営費などの現実的な問題を抱えながら、映画文化の定着と地域観光への寄与という作業の困難さを改めて感じているところである。映画祭は5年継続させるとたいしたものだといわれるほど、諸問題が発生して終了してしまう映画祭も少なくはない。初回は手探りの状態で、強烈な個性を求めずにカタチを模索しつつ走り出している。

最後に、滋賀国際映画祭の模様を本稿で記載したいところだが、本稿の締め切り直後に映画祭が開催されるため、開催の詳細報告は次稿に委ねることになる。映画祭が継続して滋賀の新しい観光コンテンツに成長することを願う。

### 3. 映画と PBL(富川拓)

本章では、まずアクティブラーニングの一種である PBL について概説する。次に、映画と関連する PBL の実践研究を整理したうえで、映画と関連した PBL の今後について、筆者らの取り組みである「滋賀国際映画祭」を事例として検討したい。

#### 3.1. アクティブラーニングと PBL

アクティブラーニングは「一方的な知識伝達型講義を聴くという(受動的)学習を乗り越える意味での、あらゆる能動的な学習のこと」である(溝上 2014)。この能動的な学習には「書く・話す・発表するなどの活動への関与と、そこで生じる認知プロセスの外化を伴う」ともされている(溝上 2014)。

また、松下はアクティブラーニングの特徴として以下の点を挙げている(松下 2015)。

- (a) 学生は、授業を聴く以上の関わりをしていること
- (b) 情報の伝達より学生のスキルの育成に重きが置かれていること
- (c) 学生は高次の思考（分析、総合、評価）に関わっていること
- (d) 学生は活動（例：読む、議論する、書く）に関与していること
- (e) 学生が自分自身の態度や価値観を探究することに重きが置かれていること
- (f) 認知プロセスの外化を伴うこと

PBL はこのような特徴を持つアクティブラーニングの一種とされている。PBL には「problem-based learning」と「project-based learning」の 2 つの意味があり、前者の「problem-based learning」は「問題解決学習」「問題解決型学習」「問題基盤型学習」などと呼ばれ、後者の「project-based learning」は「プロジェクト学習」「プロジェクト（ベース）学習」「課題解決学習」などと呼ばれている（溝上 2016）。

中沢らは上述の状況を problem-based learning と project-based learning の用語の混乱として指摘した上で、学習目標の違いに注目して整理を試みている（中沢・松尾 2017）。

まず problem-based learning は「実践の場における問題解決能力が職業的スキルとして重視される学問領域で取り扱われている」ことが特徴であり、「専門人材の課題解決能力の育成」を目標としたものが、その中心となる。problem-based learning では、ある現実課題（典型的には、現実にあった課題を、教授者が再設計ないし不要な部分を捨象したケース文によって提供される）が少人数のグループ（学習者群）ないし、個人（学習者）に与えられ、学習者（群）は、関連知識の調査、対話、省察等を通じて課題の解決案を企画することになる（中沢・松尾 2017）。

一方で project-based learning は「民間企業等が実際に抱える現在進行形の課題が、少人数のグループ（学習者群）に与えられ、学習者（群）が、関連知識の調査、対話、内省を通じて実際の課題解決に当たる学習形態である。project-based learning では「チームによる課題解決」がより強調され、社会にある現在進行形の課題を、分野に限定せずに幅広く取り扱う事が多く、それらの解決を目指すなかで<sup>9</sup>、専門領域というよりも、より汎用的な課題解決能力の育成に主眼を置くことになる（中沢・松尾 2017）。

これらの特徴は、教授者が課題内容の抽象化（問題同定）や課題解決の先駆者（専門家）としての知識提供を、ほとんど実質的に行うことができないという project-based learning のもう一つの特徴にも繋がる。project-based learning では専門領域における課題解決者と

しての先行モデルの役割を教授者が果たすことができず、課題解決のプロセスにおいては、学習者と共に課題解決を行う「チームメンバー」としての役割が強くなりやすくなる（中沢・松尾 2017）。

### 3.2. 映画と関連する PBL の実践研究

さて、このような特徴をもつ PBL であるが、本節では映画に関連した実社会での現在進行形の課題の解決を目指す PBL の実践研究について概観、整理したい。

まず、脇本の「PBL 型学習の事例検討と評価：Planned Happenstance Theory 導入の提案」では、著者が 2017 年度に実施した 3 つの PBL の実践例「映画観光ツーリズムの提案と実践」「実践型課題解決インターシッププロジェクト Ai-SPEC 事業参画」「日本で唯一湖に人が暮らす島『沖島』の地域活性化—幽霊伝説と笑いを活用したまちづくり『沖島落語会』の企画と実践」をもとに、Planned Happenstance Theory の観点から PBL 型学習について検討している。脇本は、5 つのスキル（好奇心・持続性・柔軟性・楽観性・冒険心）の変化に注目し、従来の「計画を立てる・実行する・反省する」などのプロセスに加えて、予期しないことが発生することを前提とし、それを解決する能力の育成が必要であると指摘している（脇本 2017）。

次に、松本らの「PBL を基盤とする大学のソフト・パワー形成に向けた試み—『学生映画コンテスト in 瀬底島』におけるその実践例をもとに」では、沖縄県本部町にある瀬底島で開催した「学生映画コンテスト in 瀬底島」の PBL 実践を事例として、「コミュニケーション・システム」「広報活動」「コンテンツ制作」等の視点から分析を行っている（松本他 2015）。「コミュニケーション」「コミュニケーション・システムの選択と活用」「他者のまなざし、受容者の視点を想定すること」等の PBL 実践でのポイントを指摘した上で、教授者が学生に「枠組み」を与え、「一定の共通認識」を形成した上で学生にバトンを渡すという段階的な工程を十分に踏めなかったことを今後の課題としている（松本他 2015）。

また、学生主体のチーム学習をつうじて何らかのプロジェクトを遂行すること自体、そのやり方によっては、学生たちの実戦力を育成するだけではなく、副次的に、大学のソフト・パワー構築や広報力強化、社会との連携や地域への貢献、さらには学生文化の醸成をも促進しうるとも指摘している（松本他 2015）。

瀬戸の「映画を事例シナリオとして活用した PBL の実践」では、problem-based learning としての PBL 実践を事例としている。瀬戸の PBL 実践では、事例シナリオとして映画を

活用し<sup>10</sup>、映画のシナリオ分析を通して心理学的知見にもとづく発達と障害の理解、さらに家族、社会という観点から適応と援助について多角的に考えることを目的としている（瀬戸 2014）。瀬戸は今後の課題として、「教材に活用可能な映画教材を分野を問わず幅広く開発していくことが望まれる。そのためにも授業者が事例シナリオとして活用できそうな映画などの題材や社会の問題に目を向けておくことが必要」であるとしている（瀬戸 2014）。

大石の「実践につなげる PBL—ペーパーペイシェントベース型 PBL と実習をつなぐ『看護シナリオ・短編映画作成』演習」では、看護実習における学生のレディネス不足の問題に対して実施した PBL、「看護シナリオ・看護実践『短編映画』作成」の事例が取り上げられている（大石 2007）。この事例では、「実習の場における学生の想像力と能動力の不足」の解消と「ペーパーペイシェントベース型 PBL をも含めた授業と実習のギャップ」を埋めるために、「シナリオ作成・撮影・編集・DVD への収録（作品完成）」に学生が取り組む PBL を看護学基礎教育において展開している（大石 2007）。

大石はこの演習の評価について、「授業と実習のギャップを埋めるというこの演習の目的から、実習終了後に実習成果と合わせて評価することこそが必要である」と述べ、この評価に基づいた修正を繰り返し、基礎教育課程全体に及ぶ積み上げを行っていくことが課題であるとした（大石 2007）。

### 3.3. PBL 実践としての滋賀国際映画祭

前節で映画と PBL に関連する実践研究について概観、整理した。管見ではあるが、このような PBL の実践研究はまだそれほど多くないといえよう<sup>11</sup>。今後、PBL 実践への注力に加えて、教授者の課題や成績評価等の検討といった研究の蓄積がいつそう必要であると筆者は考えている。そこで本節では、先行研究から得た知見を参考に、筆者らの PBL 実践、「滋賀国際映画祭」を事例として、その課題や可能性等の一部を整理し分析したい。

#### ①教授者の課題

滋賀国際映画祭の取り組みでは、社会心理学や社会学、哲学を専門とする筆者らが教授者となる。筆者らは滋賀国際映画祭実行委員会の一員として学生とともに課題解決、「滋賀」を冠する初めての映画祭の開催を目指しているが、活動には手探りの部分も多く、必ずしも筆者らが課題解決の先駆者としての役割を果たすことができるわけではない。



このような状況においては、中沢ら（2017）が述べた「汎用的な課題解決能力」や、脇本（2017）が指摘した「予期しないことが発生することを前提とし、それを解決する能力」が、学生のみならず、教授者にも求められることになる。この点からも滋賀国際映画祭の取り組みは、まさに **project-based learning** といえるのだが、専門領域の知識と経験に加え、筆者らがいかにして自身の「汎用的な課題解決能力」等を涵養するかについては、今後の課題となるであろう。

## ②PBLの評価

伊吹（2017）によれば、PBLの評価はその教育目標と表裏一体であり、評価には「能力伸長の評価」と「学業成績の評価」の2つのポイントがある。能力伸長の評価は、その授業が目指している能力伸長の程度を測定して評価するものであり、学業成績の評価は、本人の能力伸長とは（一義的には）関係がなく、学業成績をいかにしてつけるかという観点からなされる評価である（伊吹 2017）。

筆者らの PBL の受講生はそれぞれのゼミ生であり、教授者の専門領域の違いによって、同じ活動であっても教育目標とその評価について差異が生じる可能性がある。筆者らの PBL の特徴とも捉えることができるが、教授者間のより一層の協議が必要となるであろう。

また、大石（2007）は PBL の評価について、教育課程全体の視点からも言及していたが、筆者らの取り組みについても、人間学部教育課程全体の視点からその評価の検討をすべきであろう。その実現に向けては、まず学内の担当部署に対して筆者らから積極的に関わりを持ち、協力体制を構築することが肝要であると考ええる。

## ③課題解決と挫折

PBL では学生が課題解決を目指して活動を展開するわけであるが、極言すれば課題を解決できずに挫折したとしても、その過程において学生の学びという点で成果があれば、授業としてはその目標を達成することができよう。

しかし、地域住民との協働で開催を目指す滋賀国際映画祭のような活動では、その開催の実現が最低限のハードルとしてメンバーに課せられることになる。開催が危ぶまれる状況では、教授者の指導や協働する地域住民の支援によって危機を脱することになるが、学生の主体的な学びを担保した適切な指導や支援の実現が教授者らの課題となるであろう。



#### ④地域への影響

PBL 実践としての滋賀国際映画祭の活動では、学生への教育効果などの分析とともに、活動が地域に与える影響の分析も必要であると考ええる。富川らは東京都立高校の教科「奉仕」をサービス・ラーニングとして捉え、地域に与える影響について分析している（富川他 2016）。滋賀国際映画祭においても、学生と協働する地域住民に与える影響や、映画祭が地域に与える影響についての検討が必要であろう。

#### ⑤PBL 実践としての滋賀国際映画祭の可能性

PBL 実践としての滋賀国際映画祭は、学生の学びに主眼を置いているが、聖泉大学の教育理念が「人間理解と地域貢献」であることから、地域住民との協働で「まちづくり」や「地域活性化」等に寄与することも重要なポイントの一つとなっている。

松本ら（2015）は PBL の実践は学生たちの実戦力を育成するだけではなく、副次的に、大学のソフト・パワー構築や広報力強化、社会との連携や地域への貢献、さらには学生文化の醸成をも促進しようと指摘していたが、滋賀国際映画祭の活動においても、地域貢献に加えて、大学の広報力強化や学生文化の醸成促進などの波及効果が期待できると考える。ただしその実現に向けては、何よりも学生の学びを目指す活動であることを学内で共有した上で、広報等の担当部署の理解が得られるよう筆者ら自身が働きかけ、協力関係を築く必要があるであろう。評価に関しても同様であるが、今後の PBL 実践においては学内の協力体制の構築が課題になると考える。

### 4. 総合的考察

以上、映画祭という「まつり」、特に滋賀国際映画祭について三者三様の議論が展開された。そして、それらは以下のように総合される。山口論文では、映画祭というイベントが「まつり」として、すなわちハレの催しとして効果を発揮するには、多様なありかたをする必要があり、したがって一つひとつの映画祭はその独自性を持たねばならないとする考察が示された。これは通常の意味での「まつり」とは異なる、創作物の祭典であるがゆえの事情である。

脇本論文では、映画祭そのものを考察の対象とし、映画祭とは何かを歴史的、文化的に明らかにした。そして、滋賀国際映画祭が、映画祭としての「カタチ」を模索中であるということが報告された。しかし、強烈な個性と言えるものではないにしても、現時点です

でにカタチの片鱗と言えるものはあるかもしれない。本総合の筆者には、滋賀国際映画祭が、「後援する市町村や大学、協賛企業に支えられている」こと、それ自体が地域色という独自性でありうるように思われる。また、「学生教育の一環として映画祭のあらゆる側面で学生が参画することを促進している」ことは、一つの伝統の萌芽でありうると思う。

富川論文では、教育手法としてのPBLが考察の対象となり、最終的に、PBL実践としての滋賀国際映画祭についての考察に至った。そして、PBLの実践は学生たちの実戦力を育成するだけではなく、大学組織の成長と地域貢献、その結果としての地域との連携強化および学生文化醸成に副次的な効果を持つことから、滋賀国際映画祭もまた、「地域貢献に加えて、大学の広報力強化や学生文化の醸成促進などの波及効果が期待できる」ということが指摘された。以下、富川論文の結論を繰り返すことになるが、この期待できる効果を実現するため、筆者らにおいては学内との連携構築、そして学内においては滋賀国際映画祭とそのPBL実践への理解と協力が不可欠である。それゆえに、滋賀国際映画祭におけるPBL実践において、学内の協力体制構築は喫緊の課題である。そうであってこそ映画祭は、学生が何かを得て日常に帰り、日常に生かす「まつり」として、PBL実践の場たりうるだろう。

文献表(引用文献・参考文献の区別はしなかった。筆者の順序は担当した節の掲載順に合わせた)

#### 1. 山口

- (1) 折口信夫(1930)、大嘗祭の本義、折口信夫全集第3巻(1992)、中央公論社、174-240
- (2) 白川静(1987)、字訓、角川書店

#### 2. 脇本

- (1) 矢澤利弘(2013)、映画祭のインターナル・マーケティング、広島経済大学経済研究論集 36-2-2
- (2) 和田崇(2016)、「映画のまち・尾道」の認知度と観光行動：ロケ地観光の持続可能性、県立広島大学経営情報学部論集 10-10
- (3) 現代美術用語辞典(2009)、<http://artscape.jp/dictionary/modern/>
- (4) 赤崎陽子(2008)、「映画祭」と「コミュニティシネマ」に関する基礎調査、コミュニティシネマ支援センター
- (5) 吉田肇(2003)、銀幕の湖国、サンライズ出版

- (6) 京都新聞(2018.3.31)
  - (7) 畑中朋子(2011)、教育文化支援環境としての映像系フェスティバルについて、美術教育学研究、 271-278、大学美術教育学会
  - (8) 矢澤利弘(2015)、短編映画祭における人材育成の現状と課題、広島経済大学経済研究論 37-4
3. 富川
- (1) 伊吹勇亮(2017)、O/OCF-PBL の目標と評価、後藤文彦監修・伊吹勇亮・木原麻子編著(2017)、課題解決型授業への挑戦 プロジェクト・ベースト・ラーニングの実践と評価、ナカニシヤ出版
  - (2) 大石ふみ子(2007)、実践につなげる PBL—ペーパーペイシメントベース型 PBL と実習をつなぐ『看護シナリオ・短編映画作成』演習、看護展望 32(13)、1280-1283 (論文名を示すカギを除去しましたので、タイトル中の二重カギが、このままでよいのか、単なるカギにすべきなのか、お知らせいただければ幸いです)
  - (3) 富川拓・大東貢生(2016)、日本におけるサービス・ラーニングの展開(11)—教科「奉仕」が学校、地域に与える影響—、関西教育学会年報 (40)、116-120
  - (4) 中沢正江・松尾智昌(2017)、日本型コーオペ教育における PBL の位置づけ、後藤文彦監修・伊吹勇亮・木原麻子編著(2017)、課題解決型授業への挑戦 プロジェクト・ベースト・ラーニングの実践と評価、ナカニシヤ出版
  - (5) 松下佳代(2015)、ディープ・アクティブラーニング 大学授業を深化させるために、勁草書房
  - (6) 松本健太郎・山崎裕行・本間竣(2015)、PBL を基盤とする大学のソフト・パワー形成に向けた試み—『学生映画コンテスト in 瀬底島』におけるその実践例をもとに、二松学舎大学人文論叢 94、二松学舎大学人文学会、89-113、
  - (7) 溝上慎一(2014)、アクティブラーニングと教授学習パラダイムの転換、東信堂
  - (8) 溝上慎一・成田秀夫編(2016)、アクティブラーニングとしての PBL と探求的な学習、東信堂
  - (9) 脇本忍(2017)、PBL 型学習の事例検討と評価：Planned Happenstance Theory 導入の提案、聖泉論叢 第 25 号、31-45

---

<sup>1</sup> ここでの日本語という言語は、古代から現代まで変化しつつ連続してきたひとつの日本語があるという前提で用いられている。この前提自体が慎重な検討を要するものであるが、

本稿の執筆時点では筆者にその準備はなく、紙幅もない。その意味で、ここで前提となっている日本語の歴史的・一体性は、あくまでも仮の概念である。

ちなみにある特定の言語の一体性について筆者自身は、定義が先行して評価されるものという以上の見解を現時点では持っておらず、したがって、日本語の歴史的・一体性について何の主張も行うものではない。

<sup>2</sup> 「大嘗祭の本義」（『折口信夫全集』第3巻、中央公論社、1992年）、p.176(原文旧かな)。

<sup>3</sup> 白川静『字訓』、角川書店、1987、p.702。

<sup>4</sup> これは、そのゆえに批判もされるが、他に実証的な資料が存在しえないゆえに、白川が研究しようとする対象に接近するには最も実証的なスタイルとも言えるものである。

<sup>5</sup> 言うまでもないことだが、「まつり」が持つ能動・受動両面の区別は視点の違いによって起きることであって「まつり」という実体において区別はない、と考えるべきであろう。

<sup>6</sup> 本文中で取り上げたのは夜の祭りだが、地元共同体による昼の祭りでも、自分たちが共同体の一員であることの再確認が祭りの場に委ねられているのを、筆者は実見している。国内某所のKK神社の祭りでは、神輿の出陣前に関係者全員で酒を酌み交わし、神輿を担ぎながら唄う歌を手拍子に合わせて唄っているのを確認した。別に国内某所のKY神社の祭りでは、渡御の最中に酒瓶を持った男が付いて歩き、酒を勧めている(一度は筆者も進められた)のを目撃した。もちろん、景気づけとしての機能はあるだろう。しかしながら、日本社会において盃を交わすということは、同じ共同体の一員となることを意味する。このことと結び付けるなら、これらの祭りにおいても酒を酌み交わすことで参加者はみな仲間であることを確認しているとも解釈できる。

<sup>7</sup> このアイデアは本稿では詳しく論じることができなかったが、現在温めているアイデアである。

<sup>8</sup> もちろん、儀式を見物の衆が納得して受け止められるだけの演出をする力は必要であろう。

<sup>9</sup> 活用した映画は「ツレがうつになりまして。」と「ウォーターボーイズ」である(瀬戸2014)。

<sup>10</sup> 実社会の現在進行形の課題であるため、解決には至らず、挫折を経験することもある(中沢・松尾 2017)。推

<sup>11</sup> 国立情報学研究所(NII)の提供するデータベースサービス「サイニー(CiNii)」で検索したところ、2018年10月現在、「映画 PBL」のキーワードでは4件の研究が確認できた。「映画祭 PBL」では0件だった。なお「映画 アクティブラーニング」では6件の研究が確認できた。

